

ZASADY GRY



demo video



FLEXIQ
PLAY • ADAPT • GROW[®]

CEL GRY

Staraj się ułożyć cztery swoje kulki na ruchomej planszy w rzędzie: poziomo, pionowo lub na skos!



poziomo



pionowo



na skos

PRZYGOTOWANIE

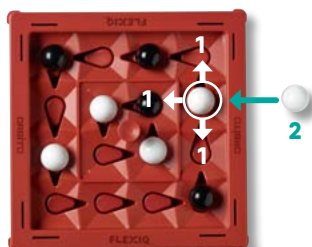
- Rozgrywka rozpoczyna się na pustej planszy.
- Podnieś Orbitoguzik na środku planszy i przekręć, aby go zablokować.
- Każdy z graczy otrzymuje osiem kulek w wybranym kolorze.
- Gracze decydują między sobą kto rozpoczyna.



GRAJ I DOŚTOSUJ SIĘ

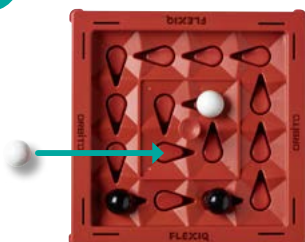
Gracze kolejno dodają jedną ze swoich kulek na planszę. Tura gracza składa się z trzech kroków:

1 PRZESUŃ JEDNĄ Z KULEK SWOJEGO PRZECIWNIKA NA SĄSIADUJĄCE, PUSTE POLE.



- Pomiń ten krok podczas tury rozpoczynającej rozgrywkę (plansza jest pusta) lub gdy wszystkie miejsca sąsiadujące z kulkami przeciwnika są zajęte.
- Ten krok jest opcjonalny, możesz go pominąć.
- Kulka może być przesunięta w pionie lub poziomie, nigdy w skosie.

2 UMIEŚĆ JEDNĄ ZE SWOICH KULEK NA WOLNYM POLU PLANSZY.



Po dodaniu kulki na planszę nie możesz już jej przesunąć. Może to zrobić Twój przeciwnik w swojej turze (patrz krok 1.)



TA IKONA WSKAZUJE ELEMENT GRY, KTÓRY ROZWIJA TWOJĄ ZDOLNOŚĆ ADAPTACJI!

ZAWARTOŚĆ

1 ruchoma plansza „4x4” z „Orbitoguzikiem”, 8 białych kulek,
8 czarnych kulek, zasady gry



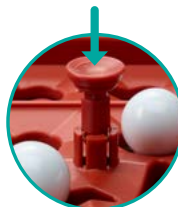
Gra ćwiczy

Planowanie

Myślenie strategiczne

+ pozostałe 6 umiejętności
FlexiQ

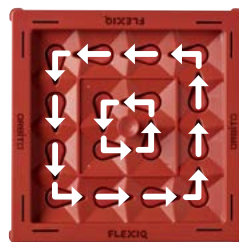
3 ABY ZAKOŃCZYĆ SWOJĄ TURĘ, NACIŚNIJ ORBITOGUZIKA!



To sprawi, że **WSZYSTKIE** kulki na planszy
przemieszczą się o jedno pole po torze orbity!

Dopiero naciśnięcie Orbitoguzika może doprowadzić
do uzyskania zwycięskiego układu kulek.
Nigdy w trakcie tury gracza.

Uwaga Na obu orbitach kulki poruszają się w stronę
przeciwną do wskazówek zegara.



**Dwie
orbitę**

1 skupienie

2 łączenie faktów

3 zmianę perspektywy

4 rozważanie wielu opcji

5 pamięć roboczą

6 rozwiązywanie
problemów

KOŃIEC GRY

Rozgrywka może zakończyć się w następujący sposób:

- Po naciśnięciu Orbitoguzika zostaje ułożony odpowiedni układ czterech kulek (zobacz niżej, Zwycięzca!).
- Jeśli żaden z graczy nie był w stanie ułożyć zwycięskiego rzędu, nawet po wykorzystaniu wszystkich swoich kulek, należy wcisnąć Orbitoguzik pięć razy z rzędu. Pierwszy z graczy, którego kulki ułożą się w odpowiedni ciąg, wygrywa. Jeśli nadal nie udało się wyłonić zwycięzcy, ogłasza się remis!

Uwaga Jeśli po wciśnięciu Orbitoguzika obydwaj gracze uzyskają zwycięskie układy kulek, również ogłaszany jest remis!

ZWYCIĘZCA!

- Rozgrywkę wygrywa pierwszy gracz, którego kulki, po wciśnięciu Orbitoguzika, tworzą nieprzerwaną linię czterech kulek w pionie, poziomie bądź na skos.

Uwaga Istnieje możliwość, że po wciśnięciu Orbitoguzika,
Zwycięski ciąg kulek będzie miał Twój przeciwnik!



FLEXIQ
PLAY • ADAPT • GROW

www.flexiqgames.com

Gra autorstwa: Yossef Sonnenfeld
Projekt graficzny: FlexiQ bv

Dzięki uprzejmości:



© 2022 FlexiQ Belgia. Wszystkie prawa zastrzeżone.
Wydawca i dystrybutor – FlexiQ bv
Hertenbos 3, 2960 Brecht, Belgia
info@flexiqgames.com

20221118-P



MIX
From responsible
sources
FSC® C140368